

BAB III

METODE PENCIPTAAN

A. Ide Berkarya

Keterampilan menggambar manusia untuk selanjutnya dapat dikembangkan dan diaplikasikan menjadi sebuah profesi yang menyenangkan seperti menjadi kartunis, komikus, ilustrator, desainer, penggambar potret, dan lain-lain. Seperti saat ini banyak perusahaan penerbitan, periklanan, atau pihak-pihak tertentu yang membutuhkan jasa seorang penggambar baik untuk kepentingan sosial, bisnis, politik, kebudayaan, dan lain-lain. Dengan demikian seorang penggambar selain dapat mengembangkan kreatifitas mandiri juga dapat menyalurkan hobi sebagai suatu mata pencaharian.

Kegemaran penulis pada gambar khususnya menggambar potret dengan pensil warna, menjadi penulis semangat untuk terus berkarya. Proses menggambar menggunakan pensil warna dengan hasil yang realis merupakan wujud kepuasan tersendiri diwilayah kekaryaannya. Kemudian melihat buku pedoman menggambar dengan pensil warna juga masih jarang di Indonesia, ini menjadikan penulis sebagai peluang untuk mengembangkan minat di dunia industri.

Dari pengalaman pribadi, banyak orang-orang yang mengatakan bahwa menggambar wajah menggunakan pensil warna dengan teknik realis merupakan langkah yang sulit dipelajari, karena menggambar wajah dengan pensil warna menuntut ketelitian yang tinggi dan ketepatan dalam membuat pola dan mengkombinasikan warna. Tetapi dalam kegiatan belajar, jika dilakukan dengan latihan dan dibantu dengan buku pedoman, ini dapat membantu untuk memudahkan dalam melakukan dan menekuni sesuatu melalui intruksi dengan metode langkah demi langkah.

Oleh karena itu penulis mendapatkan ide dan mencoba menginformasikan fenomena tersebut ke dalam bentuk buku pedoman yang pada akhirnya dapat diapresiasi oleh dunia pendidikan, peminat, maupun masyarakat.

B. Pengolahan Ide

Dalam proses pengolahan ide penulis melakukan studi literatur yang penulis dapatkan dari beberapa sumber yang ada, seperti buku media pembelajaran, buku seni rupa, buku-buku menggambar, media internet, buku-buku desain, majalah serta artikel surat kabar yang sekaligus dijadikan sebagai referensi atau buku sumber.

Dari beberapa gambar potret ini penulis memvisualisasikan tahapan-tahapan pada gambar potret dengan penggambaran gambar realis. Setiap karakter pada umur memiliki perbedaan dari teknik dan proses dalam menggambar menggunakan pensil. Dari beberapa potret wajah tersebut akan divisualisasikan dan dideskripsikan kemudian direalisasikan dalam bentuk buku pedoman.

C. Perancangan Buku

Sebelum melakukan proses penciptaan media yang dalam pembahasan ini media yang dibuat berupa buku pedoman, terlebih dahulu melakukan rancangan atau desain. Mulyana dan Leong, (2009, hlm. 33), menjelaskan langkah-langkah yang harus dilakukan dalam perancangan diantaranya penyusunan konsep dan desain, membuat diagram alir, manajemen direktori dan pengumpulan bahan.

Dalam penyusunan konsep atau gagasan harus menetapkan tujuan pembuatan media, menentukan sasaran *audiens*, serta memikirkan bentuk aplikasi apa media yang akan dibuat.

D. Persiapan Alat dan Bahan

Dalam penciptaan buku pedoman ini ada beberapa proses yang harus dilakukan secara sistematis tapi sebelumnya diperlukan persiapan alat dan bahan demi kelancaran proses tersebut. Berikut adalah alat serta bahan yang digunakan untuk proses pembuatan buku pedoman ini:

1. Alat dan Bahan Menggambar

a. Kertas Gambar

Kertas gambar berukuran A4 200gr siap pakai digunakan sebagai bidang gambar.



Gambar 3.1
Kertas Gambar
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

b. Pensil

1) Pensil Biasa

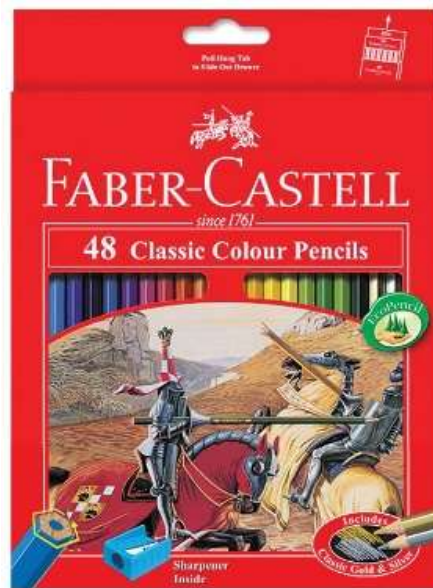
Untuk membuat sketsa awal penulis menggunakan pensil biasa dengan ketebalan H.



Gambar 3.2
Pensil H
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

2) Pensil Warna

Sedangkan untuk mengarsir atau mewarna penulis menggunakan pensil warna *faber castell classic*.



Gambar 3.3
Pensil Warna *Faber Castell Classic*
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Tabel 3.1
Kode Pensil dan Tekanan Arsiran Pensil Warna
(*Faber Castell Classic*)

Kode Pensil	Tekanan Arsiran
376	
387	
330	
321	
396	
397	
399	

(Sumber: Dokumentasi Penulis)

c. Penghapus

Penghapus digunakan untuk menghapus/ memperbaiki kesalahan dari goresan pensil. Selain penghapus penulis juga menggunakan *eraser pen* untuk menghapus bagian yang kecil dan membuat helaian rambut.



Gambar 3.4
Penghapus
(Sumber: Dokumentasi Penulis)



Gambar 3.5
Eraser Pen
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

d. Serutan

Serutan digunakan untuk meraut pensil yang sudah tumpul.



Gambar 3.6
Serutan
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

e. *Paper Stamp*

Paper stamp digunakan penulis untuk membuat teknik dusel, selain *paper stamp*, penulis juga menggunakan tisu sebagai alternatif lain.



Gambar 3.7
Paper Stamp
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

f. Tambahan/ Pendukung

1) Alas/ Meja

Alas yang digunakan untuk menggambar adalah papan triplek berukuran lebar 40 cm, panjang 70 cm dan ketebalan 1 cm. Permukaan pada papan triplek dilapisi oleh plastik dengan tekstur polos dan datar.



Gambar 3.8
Alas Menggambar
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

2) Alas Tangan

Alas tangan menggunakan kertas HVS kosong digunakan untuk menghindari tangan langsung menyentuh kertas, agar kertas tidak gampang kotor dari gesekan tangan.



Gambar 3.9
Alas Tangan
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

3) *Fixative*

Fixative digunakan pada proses akhir, bertujuan untuk melapisi kertas agar hasil gambar dapat tahan lama.



Gambar 3.10

Fixatif

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

2. *Alat Finishing*

a. **Pemindaian**

Alat pemindaian digunakan penulis untuk memindahkan sketsa gambar atau hasil gambar ke komputer, hasil dari pemindaian kemudian dilanjutkan ke proses *editing* menggunakan aplikasi *adobe photoshop*.



Gambar 3.11
Alat Pemindai Gambar pada Komputer
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

b. Adobe Photoshop

Adobe photoshop merupakan software dari komputer, digunakan untuk proses penyuntingan.



Gambar 3.12
Adobe Photoshop
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

c. Komputer

Perangkat komputer digunakan untuk menjalankan aplikasi adobe photoshop atau pengolahan desain grafis.



Gambar 3.13
Perangkat Komputer
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

E. Proses dan Teknik Pembuatan Gambar

1. Sketsa Awal

Pembuatan sketsa awal bertujuan untuk membentuk pola-pola dasar pada gambar. Sketsa awal pada bentuk wajah dibentuk oleh susunan berpola dasar bidang-bidang geometris seperti garis-garis. Penyusunan unsur-unsur pola dasar ini disesuaikan dengan bentuk objek yg akan digambar.

Proses pembuatan sketsa ini penting untuk menangkap bentuk pada wajah manusia. Pola dasar yang terbentuk oleh bidang geometris ini tidak selalu baku bentuknya, pola dasar ini dapat disesuaikan dengan objek yang akan digambar. Setelah sketsa awal terbentuk, proses menggambar dilanjutkan pada tahap Pengarsiran (mewarnai) kemudian dilanjutkan pendetailan. Tahap pengarsiran akan tergantung pada sketsa awal dimana garis-garis sketsa sebelumnya, bisa disebut acuan untuk melanjutkan proses selanjutnya sehingga dapat memperoleh bentuk hasil yang ideal.



Gambar 3.14
Tahap Pembuatan Pola Dasar Bentuk Wajah
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

2. Pengarsiran

Tahap pengarsiran merupakan lanjutan dari gambar sketsa awal. Tahap ini dapat dilakukan dengan mengikuti atau mengembangkan sketsa awal yang sudah dibuat sebelumnya. Pengarsiran atau mewarnai dilakukan untuk memperoleh bentuk realis dan kesan gelap terang.

Pengarsiran atau mewarnai menggunakan pensil warna dilakukan dengan mengikuti warna-warna pada kulit manusia. Warna-warna tersebut dikombinasikan dengan cara menumpuk setiap bagiannya berdasarkan kode pensil warna tersebut. Pengarsiran dimulai dari warna gelap kemudian ditumpuk dengan warna yang berkarakter cerah, hal ini agar pengarsiran dapat terlihat lebih lembut.

Teknik arsiran disesuaikan dengan karakter bagian-bagian objek yang digambar misalkan untuk karakter kulit, rambut dan kain (pakaian). Teknik arsir ini dilakukan secermat mungkin sehingga dapat diperoleh bentuk realis dari karakter-karakter objek yang digambar. Dengan menggunakan pensil dan teknik pengarsiran yang terarah dapat merekam objek-objek secara detail sehingga menghasilkan gambaran yang semirip mungkin dengan aslinya.





Gambar 3.15
Tahap Pengarsiran atau Mewarnai
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

3. Pendetailan/ *Finishing*

Tahap pendetailan atau *finishing* dilakukan dengan cara memberi kembali arsiran dengan tekanan lembut, sedang, maupun keras. Pendetailan maksudnya menyempurnakan kembali arsir-arsiran sebelumnya. Mendetailkan kembali pada bagian-bagian yang terasa kurang sehingga gambar dapat terlihat lebih realis.



Gambar 3.16
Tahap Pendetailan atau *Finishing*
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

F. Penyusunan dan Penyajian

Tutorial (buku pedoman) menggambar potret ini disusun dan digabungkan tiap lembarnya dalam suatu panduan. Proses pemindahan atau pemotretan ini dilakukan dengan menggunakan perangkat pemindai. Gambar dipindai satu persatu mulai dari sketsa, pengarsiran (mewarnai) hingga tahap pendetailan (*finishing*). Hasil pemindaian akan langsung dipindahkan pada komputer. Tahap selanjutnya yaitu menyusun gambar-gambar tersebut dan diberi teks (kalimat intruksi) sebagai panduan bagi pembaca. Gambar-gambar yang telah disusun menjadi panduan ini berikutnya disajikan dalam bentuk gambar hasil *print out*.



Gambar 3.17
Alat Pemindai Gambar pada Komputer
(Sumber: Dokumentasi Penulis)



Gambar 3.18
Contoh Gambar-Gambar Hasil Pemindaian
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Setelah semua gambar-gambar melalui proses pemindaian, proses pemberi teks dan *print out*, selanjutnya gambar-gambar tersebut disusun dan dibentuk dalam suatu buku panduan dengan ukuran kertas A4. Sedangkan untuk gambar-gambar aslinya dikumpulkan menjadi dokumentasi penulis dan disusun dalam sebuah map. Tahap akhir dari proses penciptaan ini adalah membuat desain sampul. Pembuatan desain sampul disesuaikan dengan tema dan objek penciptaan. Adapun tahap selanjutnya adalah mencetak karya yang disusun menjadi sebuah buku panduan. Berikut ini adalah desain sampul buku panduan menggambar potret.

G. Metode Menggambar

Metode menggambar dilakukan dengan dua cara, yaitu dilakukan dengan melihat foto dan tanpa melihat foto, Metode melihat foto dilakukan melihat/mengamati foto yang telah dicetak atau melihat dari layar perangkat (komputer). Sedangkan metode tanpa melihat foto dilakukan dengan cara mengingat dari pengalaman serta dengan cara berimajinasi. Metode mengamati foto dilakukan untuk menggambar dengan proposional dan praktis. Metode mengingat dan berimajinasi ini lebih menampilkan sikap atau gerak aktif dengan sudut pandang tertentu.



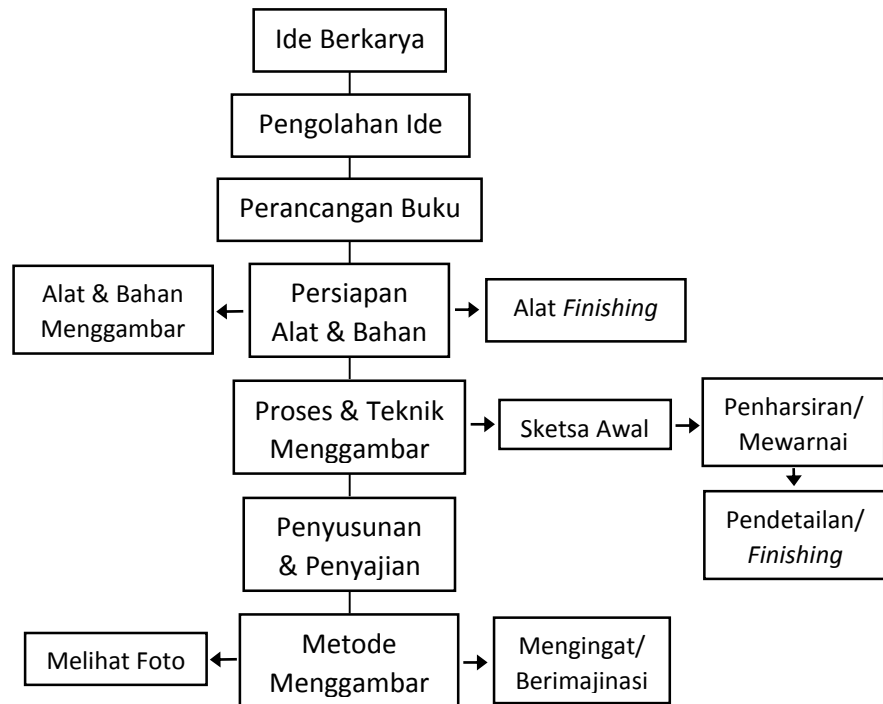
Gambar 3.19
Menggambar dengan Cara Melihat Objek dari Foto
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Tabel 3.2
Tahapan dan Metode Menggambar

No	Tahapan Menggambar	Melihat Foto	Berimajinasi
1	Teknik Mewarnai		✓
2	Menggambar Mata		✓
3	Menggambar Hidung		✓
4	Menggambar Mulut		✓
5	Menggambar Rambut		✓
6	Usia Balita	✓	
7	Usia Anak-Anak	✓	
8	Usia Remaja	✓	
9	Usia Dewasa Awal	✓	
10	Usia Dewasa Akhir	✓	
11	Lanjut Usia	✓	
12	Umur 25 Tahun	✓	
13	Umur 50 Tahun		✓
14	Umur 75 Tahun		✓

(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Bagan 3.1
Bagan Proses Penciptaan



(Sumber: Dokumentasi Penulis)